



## *Spiele für viele im Wasser*

### **Verzaubern**

Spielgerät: Frisbeescheibe

Jeder TN legt sich eine Frisbeescheibe auf den Kopf und versucht, den anderen die Frisbeescheibe mit den Fingern vom Kopf zu „schnipseln“. Fällt die Frisbeescheibe vom Kopf, muss der TN stehen bleiben (verzaubert) und sie hochhalten. Das Spiel ist beendet, wenn nur noch zwei TN übrig bleiben.

Variation: Es gibt 1 - 2 Fänger, die versuchen, den übrigen TN die Frisbeescheibe vom Kopf zu „schnipseln“. Verzauberte TN können von nicht verzauberten TN dadurch erlöst werden, indem sie 1x umrundet werden. Fällt eine Frisbeescheibe ohne Fremdeinwirkung hinunter, gilt dieses Missgeschick als Verzauberung. Fällt einem der Fänger die Frisbeescheibe vom Kopf, muss er vor dem weiteren Fangen 1x den Beckenrand berühren.

### **Kugelbad**

Spielgerät: Tischtennisball

Zu Beginn des Spiels befinden sich alle Tischtennisbälle in der Mitte des Beckens. Die TN sind in zwei Teams eingeteilt. Jedes Team befindet sich auf je einer Beckenrandseite. Die TN halten während des Spiels ihre Hände auf ihren Rücken. Auf Signal bewegen sich die TN auf die Tischtennisbälle zu und versuchen, immer nur einen Tischtennisball mit der Körperfront vorwärts zu treiben und über ihren Beckenrand zu schieben. Welches Team die meisten Tischtennisbälle gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

### **Reversi**

Spielgerät: Schwimmbrett (zweifarbige)

Zwei Teams, welche sich durch die Farbe (z.B. weiß/rot) der Schwimmbretter unterscheiden, spielen gegeneinander. Das „weiße Team“ versucht, alle roten Bretter umzudrehen und so zu weißen zu machen (das andere Team entsprechend umgekehrt).

### **Ball über die Schnur**

Spielgerät: Strandball

Über eine gespannte Leine wird nach höchstens drei Ballkontakten ein Strandball zur anderen Seite geschlagen. Der Ball darf nicht auf die Wasseroberfläche fallen. Beide Teams sind bestrebt, den Ball möglichst oft (unter Ausnutzung von 3 Ballkontakten im Team) hin- und herzuspielen.

Variation 1: Der Ball darf auch gefangen werden. Man darf sich aber nicht mit ihm fortbewegen.

Variation 2: Anstatt eines Balls wird ein Tennisring verwendet.

### **Spinnenticker**

Spielgerät: Tennisring

Drei TN bilden eine „Spinne“, indem sie mit je einer Hand einen Tennisring ergreifen. Die „Spinne“ versucht nun mit ihren freien Händen die übrigen TN abzuschlagen. Wer abgeschlagen wurde, wechselt mit dem betreffenden TN der „Spinne“.

### **Lokomotive**

Mehrere Züge bewegen sich durch das Wasser. Die Züge bestehen aus 3 - 4 TN, welche durch Schulterfassen miteinander verbunden sind. Gleichzeitig gibt es noch einzelne TN, die als so genannte „freie Waggon“ „Anschluss suchen“. Hat sich ein freier Waggon an einen Zug hinten angeschlossen, gibt er ein vereinbartes Signal (z.B. Klopfen auf die Schulter) nach vorn zur Lok durch. Die Lok koppelt sich dann vom Zug ab und sucht als „freier Waggon“ neuen Anschluss.

### **Atomspiel**

Die TN (= Atome) bewegen sich einzeln zur Musik durch das Wasser. Bei Musikstopp ruft der ÜL eine Zahl, und die TN finden sich in entsprechender Anzahl in Gruppen zusammen. Danach führen sie eine von dem ÜL angesagte Übung Aufgabe durch.

### **Ballreise**

Spielgerät: Gymnastikstab oder Ball

Alle TN stehen im Kreis und merken sich ihren linken bzw. rechten Nachbarn. Danach beginnen alle TN im Wasser durcheinander zu gehen. Der ÜL bringt zunächst einen Gegenstand ins Spiel (z.B. Gymnastikstab). Dieser muss immer an den ursprünglich rechten Nachbarn weitergegeben werden. Nach einiger Zeit wird ein zweiter (eventuell dritter) Stab eingebracht.

Variation: Es wird noch ein anderer Gegenstand (z.B. Ball) in das Spiel gebracht. Dieser muss jedoch an den linken Nachbarn weitergegeben werden.

### **Verfolgen**

Jeder TN bewegt sich zur Musik durch das Wasser und verfolgt dabei unauffällig einen anderen TN. Bei Musikstopp versucht jeder, sein „Opfer“ zu greifen und festzuhalten.

### **Transportstaffel**

Spielgerät: Schwimmmatte und Gegenstände

Jedes Team besitzt eine Schwimmmatte, auf der verschiedene ausgewählte Gegenstände transportiert werden. Auf Signal befördert eine vereinbarte Anzahl von Gruppenmitgliedern durch Ziehen die Matte von der Beckenseite zur anderen und wieder zurück. Dann übernimmt der andere Teil des Teams die Matte.